"ONE"

- Turn on your computer and load the disk (tape or cassette). In case of a disk, type RUN "ONE" and press RETURN.

With a tape, type TAPE and RETURN if you have a CPC or 6128 type RUN "ONE" et RETURN

- Valentine the boy hero faces to the RIGHT, pushing the joystick briefly to LEFT causes Valentine to FACE THE WALL. The next push to the LEFT will turn him towards the LEFT.

Conversely, a push to the right will first have Valentine FACE YOU. The next push will turn him towards the RIGHT.

- To take up an object Valentine will first LEAN forward (joystick pulled down) then grasp it when the FIRE button is pressed.

- To open or close a door, Valentine FIRST has to face it, then the FIRE Button is pressed.

- To go into a room through a door it has first to be opened. Then if the door is visible, the joystick will have to be pushed forward. If the door step is only a dotted line on the ground, the joystick has to be pulled instead.

- Valentine has 10 pockets. Once he has gotten hold of an object, pressing the space bar will get that object into one pocket. To take it out again, strike the number key as displayed at the bottom of the screen for that pocket.

- To raise Valentine's arms, push the joystick.

- To throw things and objects, first raise Valentine's arms when he hold an object. Then lower the arms and strike the FIRE Button at the time you want to let go.

- To fill up a bucket, Valentine has to open a faucet climbing on a stool, then LEAN and push the FIRE Button.

- Objects are made up of:

- 2 buckets, 5 stones, 2 rakes, 5 balls, 1 pie, 2 bananas, 4 stools

They are randomly scattered in the 30 "Rooms" of the game and will appear from the top of the screen as soon as one enters a room for the first time.

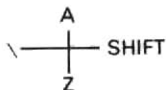
- **THE SCORE**

- Full bucket	: 1000 points
- Empty bucket	: 100 points
- Rake	: 50 points
- Banana	: 500 points
- Ball	: 500 points
- Stone	: 500 points
- Man hole	: 150 points
- Ring	: 1 point
- Object at Alfred's head	: 100 points

- When Valentine succeeds in escaping Alfred long enough, then Alfred cools down. This time is proportional to the meanness of Valentine's joke.

By the way, Valentine can also be a victim to his own wrong doings.

- If one plays with the keyboard:



FIRE: CONTROL Key

DEUTSCH

Eines ist sicher in dieser merkwürdigen Angelegen- heit. Die Babysitting-Firma hätte nie Alfred Martin schicken sollen, um den kleinen Valentin zu beaufsichtigen. Und warum nicht?

Weil Valentin ganz einfach Samantha als Babysitter will. Deshalb rächt er sich an Alfred Martin.
Valentin stellt ihm Fallen in den 30 Räumen des Hauses - sogar Wassereimer über den Türrahmen. Und Du bist Valentin!

Computer einschalten und Diskette einschieben.
Dann RUN "ONE" tippen und RETURN drücken.

Cassette laden: 1 TAPE tippen und RETURN drücken (bei CPC oder 6128), oder RUN "ONE" tippen und RETURN drücken.

Wenn Valentin nach rechts gedreht steht, dreht er sich durch Druck des Steuerknüppels nach links mit dem Gesicht zur Wand, ein weiterer Druck des Steuerknüppels nach links dreht auch Valentin nach links.

Und umgekehrt: steht Valentin nach links gedreht und man drückt den Steuerknüppel nach rechts, dreht sich Valentin mit dem Rücken zur Wand, ein weiterer Druck dreht ihn nach rechts.

Zum leichteren Manipulieren sollte der Steuerknüppel in möglichst zentraler Stellung sein.

Will Valentin einen Gegenstand ergreifen, muss er sich bücken (Steuerknüppel anziechen) und ihn anfassen (Feuerknopf drücken).

Zum Öffnen oder Schliessen einer Tür muss Valentin ihr gegenüber stehen, dann Feuerknopf drücken.

Will er durch eine Türe gehen, muss diese zuerst geöffnet sein. Dann Steuerknüppel in Richtung der Türe drücken, entweder nach vorne bei sichtbaren Türen, oder nach hinten bei am Boden gestrichelten Türen.

Die gestrichelten weissen Linien am Boden stellen Türen der dritten Dimension dar, d.h. sie gehen zu Dir hin auf.

Valentin hat 10 Taschen. Er kann einen Gegenstand, den er hält, in die Tasche stecken (Zwischenraum-Taste drücken) und herausnehmen (die unten auf dem Bildschirm sichtbare Nummer der Tasche drücken).

Zum Arme anheben, Steuerknüppel drücken.

Um Gegenstände zu werfen, braucht er nur die Arme zu heben er den Gegenstand hält, und diese dann zu senken: mitten in dieser Bewegung muss der Feuerknopf gedrückt werden.

Um einen Eimer zu füllen, muss er den Wasserhahn aufdrehen, indem er auf einen Schemel steigt und sicht bückt, dann Feuerknopf drücken.

Vergeht zwischen Valentins Streichen genügend Zeit, beruhigt sich Alfred. Dieser Zeitraum ist proportional zur Gemeinheit des Streichs, der ihn zuvor aufgeregt hat.

Die Gegenstände sind zufällig in den 30 Räumen des Hauses und seiner un mittelbaren Umgebung verteilt; es sind folgende.

- 2 Eimer, 2 Rechen, 5 Bälle, 2 Bananenschalen, 5 Steine, 4 Schemel, 1 Torte

- **Punkte:**

- voller Eimer	:	1000 Punkte
- leerer Eimer	:	100 Punkte
- Rechen	:	50 Punkte
- Bananenschale	:	500 Punkte
- Ball	:	500 Punkte
- Stein	:	500 Punkte
- Kanal	:	150 Punkte
- Läuten	:	1 Punkte
- Gegenstand auf dem Kopf	:	100 Punkte

Die Gegenstände fallen von oben herab, sobald jemand zum ersten Mal in einen Raum tritt (auf dem Bildschirm und ausserhalb).

Zur Benutzung der Tastatur:

Um nach links zu gehen: Taste "/".
Um nach rechts zu gehen: Umschalttaste.
Zum Bücken: "Z"
Arme heben: "A".

Mit einem Trick kommt man schnell durch die Türen: angenommen, Valentin geht nach rechts - Umschalttaste drücken. Vor der Türe angekommen, "/" anstelle der Umschalttaste drücken, gleichzeitung die Taste drücken, die es erlaubt, durch die Türezu gehen: "A" wenn die Türe sichtbar ist, "Z" wenn die sie gestrichelt ist. Die Änderung der Richtungstaste dreht Valentin zur Türe hin. Wird gleichzeitig die zum Durchgehen der Türe erforderliche Taste gedruckt, kommt Valentin in einen anderen Raum.

Der Feuerknopf kann durch die Kontroll-Taste ersetzt werden.